



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar Negeri 5 Menteng

Dinda Widyasari¹, Fathul Zannah², Dwi Sari Usop³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia

Email: dindawidyamos01@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRAK
Diterima: September 2023	<p>Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan aktivitas belajar IPA pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Menteng Palangka Raya dengan menerapkan model <i>Two Stay Two Stray</i>, (2) mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Menteng Palangka Raya dengan menerapkan model <i>Two Stay Two Stray</i>, (3) meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i> pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 5 Menteng Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian peneliti sebanyak 31 orang peserta didik dengan 16 laki-laki dan 15 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis data didasarkan pada hasil siklus saat proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas belajar IPA peserta didik pada siklus I menjadi baik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i> dengan menggunakan media gambar pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Menteng Palangka Raya. (2) Aktivitas guru pada siklus I menjadi baik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i> dengan menggunakan media gambar pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Menteng Palangka Raya (3) Ada peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i> dengan menggunakan media gambar pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Menteng Palangka Raya. Hal ini terlihat dari data hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan rata-rata yaitu 85 dan ketuntasan secara klasikalnya yaitu 100 %.</p> <p>Kata kunci: Model Pembelajaran, Media Gambar, Hasil Belajar</p> <p>This study aims to: (1) describe science learning activities in fifth grade students at Menteng 5th State Elementary School by applying the <i>Two Stay Two Stray</i> model, (2) describe teacher activities in science learning at class V Menteng 5th State Elementary School by applying the model <i>Two Stay Two Stray</i>, (3) improve science learning outcomes by using the <i>Two Stay Two Stray</i> model for fifth grade students at Menteng 5th State Elementary School. The research method used in this research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were 31 students with 16 boys and 15 girls. Data collection techniques using observation and tests. Data analysis is based on the cycle results during the learning process. The results showed that: (1) The science learning activities of students in cycle I became better when the learning process took place by using the <i>Two Stay To Stray</i> model using media images for class V students at Menteng 5th State Elementary School. (2) The teacher's activities in cycle I became good when the learning process took place using the <i>Two Stay To Stray</i> model using media images for class V students at Menteng 5th State Elementary School (3) There was an increase in science learning outcomes using the <i>Two Stay model To Stray</i> by using media images on class V students at Menteng 5th State Elementary School. This can be seen from the data on student learning outcomes in cycle I with an average of 85 and classical completeness of 100%.</p>
Revisi: Oktober 2023	
Publikasi: November 2023	
Keywords: Learning Model, Image Media, Learning Outcomes	
doi: 10.33084/jppp.v1i2.5986	Bidang: Pendidikan
Informasi sitasi: Widyasari, D., Zannah, F., Usop, D. S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model <i>Two Stay Two Stray</i> Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar Negeri 5 Menteng. <i>Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan</i> , 1(2), 23-28. https://doi.org/10.33084/jppp.v1i2.5986	

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk hidup yang diciptakan Tuhan dalam keadaan yang sangat sempurna, manusia berbeda dengan hewan atau pun makhluk hidup lain yang bukan manusia. Ciri yang mendasar yang menjadikan manusia sebagai makhluk hidup ciptaan Tuhan yang paling sempurna adalah kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir manusia harus terus menerus dipupuk dan diberdayakan dengan melalui pendidikan.

Belajar adalah berubah, belajar adalah usaha mengubah tingkah laku yang akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tersebut tidak hanya berbentuk penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian harga diri, minat, watak, dan juga penyesuaian diri. Belajar adalah proses perubahan diri dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, kebiasaan, sikap, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan juga kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar adalah proses melengkapi pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang baru dan suatu proses yang diciptakan berdasarkan pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik tersebut (Maskun dan Rachmedita, 2018).

Dapat diartikan bahwa belajar adalah perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Belajar bukan hanya menghafal, mengingat pelajaran yang diberikan guru di dalam kelas, akan tetapi terdapat perubahan perilaku peserta didik, maka perubahan itu terjadi pada segi kognitif (kemampuan berpikir). Pengalaman belajar dapat merubah pola pikir yang lebih maju, perubahan afektif (sikap) terhadap mata pelajaran yang diberikan dan perubahan psikomotor (keterampilan).

Peserta didik diharapkan mampu untuk memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai akibat dari peserta didik mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jadi ketiga aspek yang berubah pada diri peserta didik itu baik kognitif, afektif, dan

psikomotor merupakan akibat dari peserta didik belajar. Proses pembelajaran di kelas harus menarik dan dilakukan dengan sadar dan disengaja serta nyaman baik yang dirasakan oleh guru ataupun oleh peserta didik agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar dan hasil yang maksimal. Hal ini sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005

Hakikat IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan ilmuwan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk adalah fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. Hakikat IPA sebagai proses merupakan proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam karena IPA adalah tidak hanya berupa kumpulan fakta-fakta dan konsep-konsep tetapi membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses sains (*science process skills*) yaitu keterampilan yang dilakukan oleh para ilmuwan. Keterampilan proses sains dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terintegrasi. Peserta didik usia sekolah dasar masih ditanamkan pada aspek keterampilan proses sains dasar. Mengacu pada penelitian Sayekti (2016) keterampilan proses dasar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: mengobservasi, mengklasifikasi, mengukur, memprediksi, menyimpulkan, dan mengomunikasikan.

Proses pembelajaran harus dapat mengondisikan peserta didik secara positif dan mampu merangkul semua siswa bukan hanya pada siswa yang pintar saja tapi harus memperhatikan siswa yang mempunyai kesulitan belajar juga, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan karena tidak ada lagi siswa yang merasa dianaktirikan. Pembelajaran yang menarik bukanlah sekedar menyenangkan tanpa ada tujuan pembelajaran tetapi ada sesuatu yang harus dicapai dalam proses pembelajaran.

Melihat fenomena yang ada peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model

Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Pada Peserta Didik kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya".

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Pada Peserta Didik kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Pada Peserta Didik kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya.

METODE

Penelitian ini dilakukan dari Maret sampai dengan bulan Mei 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN 5 Menteng Palangka Raya yang berjumlah 31 Orang.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu empat tahapan, yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan (observasi), dan 4) Refleksi.

Data kuantitatif dari tes awal (pre test) dilakukan di awal pertemuan dan tes akhir (post test) yang dilakukan di akhir pembelajaran.

Data kualitatif diperoleh dari lembar observasi yang dimaksudkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang dilakukan. Data ini diperoleh dari aktivitas pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran yang dikelola pendidik menggunakan media pembelajaran Diorama.

Tabel I. Kriteria Aktivitas Guru dan Peserta Didik (Somadoyo, 2013)

Skor	Kriteria
1 – 1,9	Kurang Baik
2 – 2,9	Cukup Baik
3 – 3,9	Baik
4	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis maka pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar IPA peserta didik menjadi baik dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* menggunakan media gambar pada peserta didik kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya. Hal ini dibuktikan dari respon positif peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung yang menjadi lebih aktif dan bersemangat, sehingga dapat dikatakan model *Two Stay Two Stray* menggunakan media gambar efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Specer Kagan (1990). Model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model TS-TS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2014). Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Prasetya (2017) yang menyatakan bahwa, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat saya simpulkan bahwa model *Two Stay Two Stray* ini dapat membantu dan mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan bersosialisasi.

2. Aktivitas guru dalam pembelajaran IPA ini menjadi lebih baik karena guru mampu menggunakan model *Two Stay Two Stray* serta mendorong peserta didik untuk mau dan merasa tertarik pada media gambar yang sudah disediakan oleh guru. Hal ini dibuktikan dari respon positif pada peserta didik di kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya.

Menurut Agus Suprijono (2012:93) strategi *Two Stay Two Stray* atau strategi dua tinggal dua tamu adalah strategi yang dapat mendorong anggota kelompok untuk memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran pada siswa.

Arti media pembelajaran menurut Asyar (2012) dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi

lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Hal ini sependapat dengan Susanto (2013) bahwa pembelajaran IPA di SD dilakukan melalui penyelidikan sederhana bukan sebagai hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan seperti pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran IPA. Melalui pembelajaran IPA dengan pemberian pengalaman langsung akan menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang diindikasikan dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan, sehingga siswa mampu berpikir kritis.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pembelajaran IPA maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan suatu proses yang dilakukan guru untuk memberdayakan potensi siswa dalam mempelajari alam sekitar dan dirinya sendiri dengan memberikan pengalaman langsung yang dilakukan melalui metode ilmiah secara sistematis sehingga dapat mengembangkan sikap ilmiah peserta didik.

3. Ada peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan media Gambar pada peserta didik kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya. Hal ini dibuktikan dari peningkatan hasil belajar IPA peserta didik yang semula pada data awal yang diperoleh dari hasil pre-test hanya memperoleh rata-rata 30 termasuk kriteria tidak tercapai. Sedangkan pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar IPA peserta didik dengan rata-rata 85 termasuk kriteria tercapai.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* membuat peningkatan nilai peserta didik. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Syamsiah dan Gunansyah (2014) menjelaskan bahwa meningkatnya kegiatan peserta didik serta guru, hasil belajar serta kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas IV. Peningkatan ini secara berproses diawali dari Siklus I sampai II. Meskipun ada permasalahan pada kegiatan belajar tetapi peneliti bisa mengatasinya dengan baik. Pada

penelitian ini ditarik simpulan bahwa penerapan model ini berdampak bagus serta meningkatnya aktivitas, hasil serta respon peserta didik di kelas IV A SDN Simomulyo 8 Surabaya.

Menurut Hartatik (2014) Pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* diterapkan agar bisa membuat peningkatan prestasi serta aktivitas proses belajar peserta didik serta melihat perubahan perilaku peserta didik. Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas, menampilkan hasil pemikirannya dan meningkatkan sikap percaya diri. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Izma dan Gamaliel (2019) menjelaskan yakni model *Two Stay Two Stray* yang dilakukan bisa membuat peningkatan proses maupun hasil belajar IPA siswa kelas 4 yang dapat dilihat dari hasil ketuntasan siklus I yaitu 71% dan di Siklus II 86 % Menurut Wiswi (2021) dalam penelitiannya yaitu hasil belajar menggunakan model *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran IPA berhasil meningkat pada siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan ketika proses pembelajaran menjadi lebih baik serta rata – rata nilai peserta didik meningkat dari persikusnya.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli di atas dapat saya simpulkan bahwa hasil belajar menggunakan model *Two Stay Two Stray* ini dapat meningkatkan proses maupun hasil belajar IPA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 5 Menteng Palangka Raya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar IPA peserta didik pada siklus I menjadi baik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan media gambar pada peserta didik kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya.
2. Aktivitas guru pada siklus I menjadi baik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan media gambar pada peserta didik kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya
3. Ada peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan

menggunakan media gambar pada peserta didik kelas V SDN 5 Menteng Palangka Raya. Hal ini terlihat dari data hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan rata-rata yaitu 85 dan ketuntasan secara klasikalnya yaitu 100 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Anam, K. (2016). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Anas, S. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta, Raja Grafindo Persada..
- Anderson, S. B. (2014). *Encyclopedia On Evaluation*. California, Jossey-Bass, Inc.
- Arif, K. (2008). *Biology Insight “Mengkaji Kehidupan Memupuk Keimanan”*. Jakarta, HPM.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta, Referensi Jakarta.
- Daryanto, & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta, Gava Media.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran Konsep, Model Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta, Ombak.
- Huda. (2015). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Ichtifaroh, & Hidayati. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tema 3 Subtema 2 Melalui Model Kooperatif Tipe *Think Phaire Share* (TPS) Pada Siswa Kelas III SDN Ujung XIII/38 Surabaya Tahun Pelajaran 2015-2016. *Jurnal Wahana Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung, Alfabeta .
- Karyati, F. (2017). Pengembangan Media Gambar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika. *AI – Ulum Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1) .
- Kemendikbud. (2013). *Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta, Grasindo.
- Maskun, & Rachmedita, V. (2018). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta, Graham Ilmu.
- Muslich. (2018). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Poerwanti, J. I. (2015). Upaya Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Peserta Didik SDN Karangasem I Surakarta. *DIDAKTIKA*, 4(1).
- Riyanto, Prasajo, & Diat, L. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta, Gava Media.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta, PT Raja Grafindo Persada Samatowa .
- Santyasa, I. W. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Bali, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sitiatava, R. P. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta, Diva Press.
- Somadoyo, S. (2013). *Strategi Dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta, Graham Ilmu.
- Suparman, S., & Habibi, H. (2020). Literasi Matematika Dalam Menyambut PISA 2021 Berdasarkan Kecakapan Abad 21. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1).
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta, Pustaka Baru Press.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.

Syaifurrahman, & Ujiati, T. (2013). *Manajemen Dalam Pembelajaran*. Jakarta, PT Indeks.

Usman. (2011). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta, Indeks.